

LAPORAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN PERMAINAN PETUALANGAN MENCARI HARTA
KARUN BERGENRE ROLE PLAYING GAME**

Oleh :

Muhammad Yudhi S.P.

2009-51-086

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014

LAPORAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN PERMAINAN PETUALANGAN MENCARI HARTA
KARUN BERGENRE ROLE PLAYING GAME**

Oleh :

Muhammad Yudhi S.P.

2009-51-086



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI**

**JUDUL : RANCANG BANGUN PERMAINAN PETUALANGAN
MENCARI HARTA KARUN BERGENRE ROLE PLAYING
GAME**

SAYA : M. YUDHI SISYUWONO P.

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut:

1. Skripsi adalah hal milik program studi teknik informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar instusi pendidikan tinggi
4. Berikut tanda √ sesuai dengan kategori Skripsi

☐

Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)

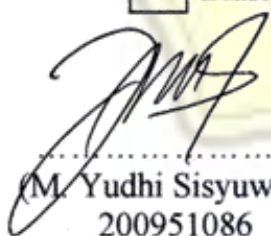
☐

Rahasia

(Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☒

Biasa


.....
(M. Yudhi Sisyuwono P)
200951086

Alamat Tetap :
Bacin RT 10/RW 7
Bae, Kudus
Tanggal : 3 Maret 2015

Disahkan Oleh :
(Tanda Tangan Pembimbing 1)



(Tri Listyorini, M.Kom)
Tanggal : 3 Maret 2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN PERMAINAN PETUALANGAN
MENCARI HARTA KARUN BERGENRE ROLE PLAYING
GAME

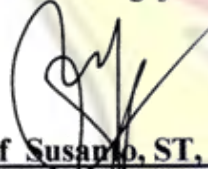
NAMA : M. YUDHI SISYUWONO P

NIM : 200951086

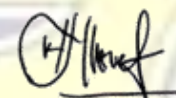
Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan
Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 25 Februari 2015. Menurut pandangan
kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan
gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 05 Maret 2015


Ketua Penguji


Arief Susanto, ST, M.kom
NIDN. 0609047104


Anggota Penguji 1


Ratih Nindyasari, S.Kom
NIDN. -

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik


Rochmad Winarso, ST., MT.
NIS.0610701000001138

Kaprodi Teknik Informatika


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN.0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN PERMAINAN PETUALANGAN
MENCARI HARTA KARUN BERGENRE ROLE PLAYING
GAME

NAMA : M. YUDHI SISYUWONO P

NIM : 200951086

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 14 Februari 2015

Pembimbing 1

Tri Listyorini, M. kom
NIDN. 0616088502

Pembimbing 2

Anastasya Latubessy, S.Kom, M. cs
NIDN.0604048702

Mengetahui
Kaprodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : RANCANG BANGUN PERMAINAN PETUALANGAN
MENCARI HARTA KARUN BERGENRE ROLE PLAYING
GAME

SAYA : M. YUDHI SISYUWONO P

NIM : 200951086

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 3 Maret 2015



M. YUDHI SISYUWONO P

Penulis

ABSTRACT

The rapid development of information technology increasingly unavoidable by the community . The development of this technology also increases the entertainment media , one of them games . The game continues to evolve with different variations but few games that can be enjoyed by all people and in accordance with the wishes of the players . This problem can be solved with the help of game development tools are available as open source software where everyone can create their own game , one of which is the RPG Maker VX ACE . By using RPG Maker VX ACE RPG fans can create their own game and increase the variety of games that can be played by everyone .

Keywords : Game Development , RPG Maker VX ACE , Open Source



ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat semakin tidak dapat dihindari oleh masyarakat. Perkembangan teknologi ini juga menambah banyaknya media hiburan, salah satunya game. Game terus berkembang dengan berbagai variasi namun hanya sedikit game yang dapat dinikmati oleh semua kalangan dan sesuai dengan keinginan pemainnya. Masalah ini dapat diselesaikan dengan bantuan *tools game development* yang tersedia secara *open source* di mana semua orang dapat membuat gamenya sendiri, salah satunya adalah RPG Maker VX ACE. Dengan menggunakan RPG Maker VX ACE para penggemar game RPG dapat membuat gamenya sendiri dan menambah variasi game yang dapat dimainkan oleh semua orang.

Kata Kunci: ***Game Development, RPG Maker VX ACE, Open Source***



KATA PENGANTAR

Skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN PERMAINAN PETUALANGAN MENCARI HARTA KARUN BERGENRE ROLE PLAYING GAME” ini dapat penulis selesaikan sesuai rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pimpinan dalam hidupku.
2. Orang Tua tercinta yang mendukung moral maupun materi.
3. Bapak Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp. PA, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
5. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
6. Ibu Tri Listyorini, M. Kom, selaku Pembimbing Utama Skripsi penulis.
7. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M. cs, selaku Pembimbing Pembantu Skripsi penulis.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga beliau-beliau di atas mendapatkan imbalan yang besar dari Tuhan Yang Maha Kuasa melebihi apa yang beliau-beliau berikan kepada penulis.

Kudus 03 Maret 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PEGESAHAN STATUS SKRIPSI	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terkait	3
2.2 Landasan Teori	4
2.2.1 Pengertian Game	4
2.2.2 Sejarah Game	5
2.2.3 Genre Game	5
2.2.4 Metode Perancangan Aplikasi	8

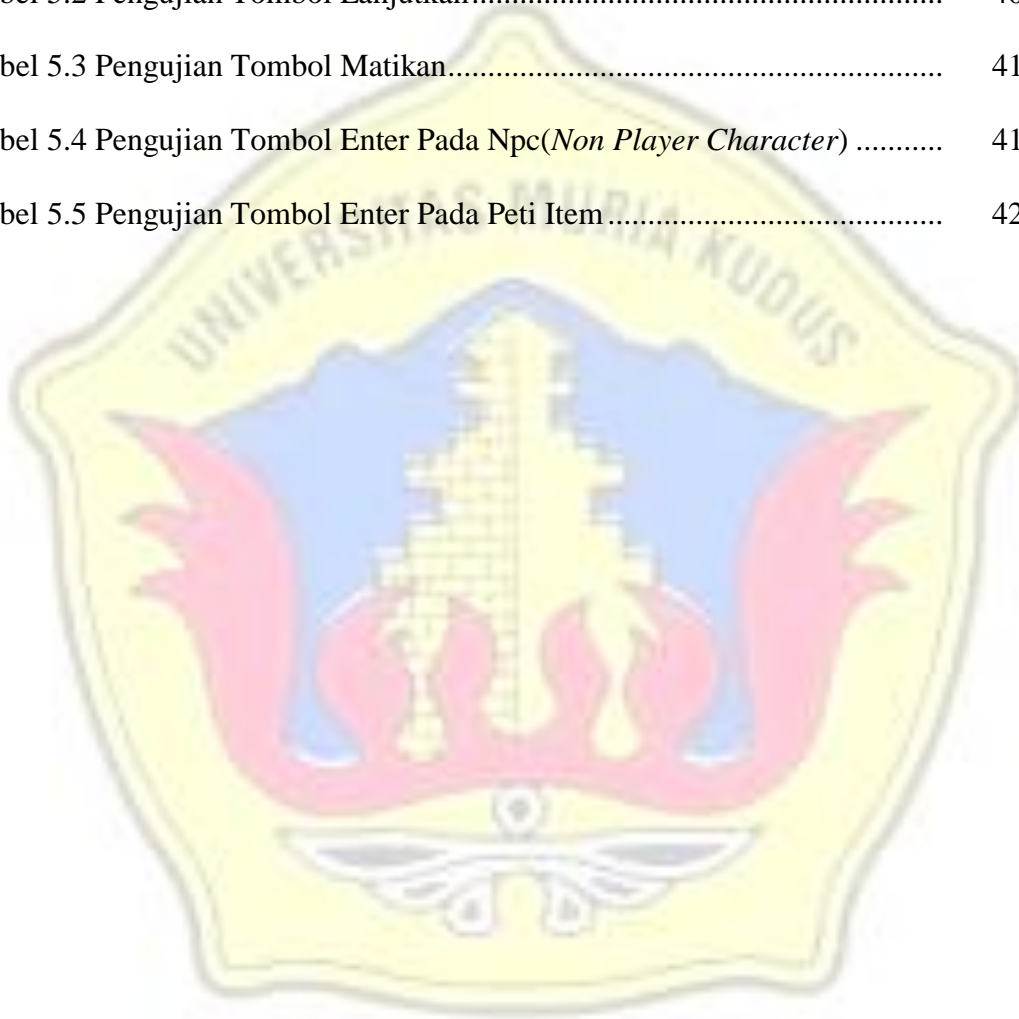
2.3 Story Board	10
2.4 Kerangka Pemikiran	11
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Struktur Game	13
3.2 Tahap Pengembangan Sistem	14
3.2.1 Desain Sistem	14
3.2.2 Implementasi Sistem	14
3.3 Jadwal Penelitian	15
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	
4.1 Analisis Game	17
4.1.1 Analisis Kebutuhan	17
4.2 Perancangan Game	17
4.2.1 Perancangan Program	18
4.2.2 Gameplay	18
4.2.3 Perancangan Gameplay	19
4.2.4 Struktur Menu Game	20
4.2.5 Perancangan Storyboard	21
4.2.6 Perancangan Karakter	23
4.2.7 Perancangan Peta	24
4.2.8 Perancangan Event	24
4.3 Pembuatan Game	24
4.3.1 Pembuatan Karakter	24
4.3.2 Pembuatan Peta	28
4.3.3 Pembuatan Event	31

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi Sistem.....	33
5.2 Halaman Depan.....	33
5.2.1 Halaman Utama Game	34
5.2.2 Event Dengan Npc.....	35
5.2.3 Event Menemukan Item	36
5.2.4 Event Battle	37
5.3 Action Script	38
5.3.1 Script Percakapan	39
5.3.2 Script Battle	39
5.4 Pengujian Game	40
5.5 Kuisisioner	43
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	45
6.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Bagan Alir Diagram	8
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	15
Table 4.1 Tabel Perancangan Storyboard	21
Tabel 5.1 Pengujian Tombol Petualangan Baru.....	40
Tabel 5.2 Pengujian Tombol Lanjutkan.....	40
Tabel 5.3 Pengujian Tombol Matikan.....	41
Tabel 5.4 Pengujian Tombol Enter Pada Npc(<i>Non Player Character</i>)	41
Tabel 5.5 Pengujian Tombol Enter Pada Peti Item.....	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	11
Gambar 3.1 Struktur Game	17
Gambar 4.1 Flowchart Game Pada Permainan “ <i>Mencari Harta Karun</i> ”	19
Gambar 4.2 Struktur Menu Game	20
Gambar 4.3 Flowchart Pembuatan Karakter	23
Gambar 4.4 Halaman Pembuatan Karakter	25
Gambar 4.5 Halaman Pembuatan <i>Class</i>	26
Gambar 4.6 Halaman Pembuatan <i>Skill</i>	27
Gambar 4.7 Halaman Pembuatan Peta Desa	28
Gambar 4.8 Halaman Pembuatan Peta Rumah Unyil	29
Gambar 4.9 Halaman Pembuatan Peta Balai Desa	30
Gambar 4.10 Halaman Pembuatan Peta Kantor Desa	31
Gambar 4.11 Halaman Pembuatan Event	32
Gambar 5.1 Halaman Depan Game	33
Gambar 5.2 Halaman Utama Game	34
Gambar 5.3 Event Dengan NPC(<i>Non Player Character</i>)	35
Gambar 5.4 Event Menemukan Item	36
Gambar 5.5 Event Battle Dalam Game	37
Gambar 5.6 Script Mengganti Kosakata	38
Gambar 5.7 Script Percakapan	39
Gambar 5.8 Script Battle	39

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Lembar Revisi Sidang Skripsi
- Lampiran II Lembar Bimbingan Konsultasi
- Lampiran III Kuesioner

